La aplicación consiste en la gestión de jugadores, torneos y ubicaciones de torneos de ajedrez utilizando Hibernate. He utilizado Main, Management, objetos POJO y objetos DAO. Lo primero que hice fue realizar los objetos POJO, después los objetos DAO y partir de ese momento pude verificar que iba en buen camino, ya que pude crear una clase test con la que poder introducir información a la base de datos y revisar si mi código era correcto. Así corregí todos los problemas que me surgieron en las clases DAO y en las clases POJO. Una vez mi código funcionaba correctamente comencé con el Main que únicamente contiene el menú. Por último, hice la clase Management, la clase que tiene la lógica de programa. He utilizado listas para recuperar los datos de la base de datos y ArrayLists para los datos que se desean insertar (ambas gestionadas desde la clase Management), y he utilizado HashSets gestionados desde los objetos POJO para insertar las relaciones.

Me costó entender el mapeo de las relaciones de la base de datos (una a muchas, muchas a una, muchas a muchas, etc.) y como funcionaban las operaciones CRUD. Una vez realizadas me fue todo mucho más rápido y fácil.

Por último, como mejoras se podría hacer opciones para actualizar datos ya creados, relacionar tablas sin necesidad de crear nuevos datos o listar datos sin necesidad de tener que crear nuevos datos. En la aplicación que he creado, como mejora, cuando se busca un torneo, se muestran los jugadores asociados.

The application consists of managing players, tournaments and chess tournament locations using Hibernate. I used Main, Management, POJO objects and DAO objects. The first thing I did was to make the POJO objects, then the DAO objects and from that moment I could verify that I was on the right track, because I could create a test class with which I could enter information to the database and check if my code was correct. This way I corrected all the problems that arose in the DAO classes and in the POJO classes. Once my code was working correctly I started with the Main, which only contains the menu. Finally, I made the Management class, the class that has the program logic. I used lists to retrieve the data from the database and ArrayLists for the data to be inserted (both managed from the Management class), and I used HashSets managed from the POJO objects to insert the relationships.

I struggled to understand the mapping of the database relationships (one to many, many to one, many to many, etc.) and how the CRUD operations worked. Once it was done, everything was much faster and easier.

Finally, as improvements could be made options to update already created data, relate tables without having to create new data or list data without having to create new data. In the application I have created, as an improvement, when searching for a tournament, the associated players are shown.